ÄVENTYRSSPEL PRESENTERAR

DRAKAR OCH DEMONER

INTRODUKTIONS-ÄVENTYR

SPELLEDARENS INTRODUKTION

Eftersom det här troligtvis är det första *Drakar och Demoner*-äventyret som du spelleder rekommenderar vi att du läser igenom det hela mycket noggrant ett par-tre gånger innan ni börjar spela. Spelarna skall också skapa egna rollpersoner innan ni kan börja spela.

I det här häftet finns två korta äventyr bestående av några få spelmöten samt en beskrivning av byn Zerim, en liten bondby någonstans i *Drakar och Demoners* värld.

Äventyren är upplagda så att de inleds med en ***kortfattad presentation*** av intrigen så att du själv lättare skall kunna sätta dig in i äventyret. Efter det följer en ***inledning*** som kan läsas upp direkt för spelarna och efter det följer själva äventyret, med beskrivningar av möten, händelser och SLP. Under äventyret kommer rollpersonerna att komma till ett flertal platser som de önskar undersöka ingående. Dessa platser kan vara rum i slott o. s. v. Sådana platser beskrivs i två avsnitt, en ***översiktsdel*** som kan läsas upp direkt för spelarna och en ***SL-del*** som innehåller detaljerad information om saker som inte syns vid första anblicken och som kan fås med hjälp av ett lyckat färdighetsslag i exempelvis Finna dolda ting. Under SL-delen finns även information om vilka invånare rummet har. Det bästa är givetvis om du själv med utgång från överblickstexten kan beskriva rummet med egna ord. Dessutom är det viktigt att du noga tittar på personbeskrivningarna som finns i slutet av varje äventyr och försöker gestalta dina SLP på ett så trovärdigt sätt som möjligt.

Du som skall delta som spelare i detta äventyr skall omedelbart sluta läsa!

FRITAGNINGEN

SL:S INTRODUKTION

I *Fritagningen* kommer rollpersonerna efter en tids resa till den lilla bondbyn Zerim. Byn har under den senaste tiden besvärats av ett rövarband som har anfallit gårdar i byns utkanter och plundrat dessa. Den senaste attacken inträffade för ett par dagar sedan och då dödades fyra av medlemmarna i familjen Herntar och deras äldsta dotter, Rosita, tillfångatogs av rövarna för att sedan kunna säljas på slavmarknaderna i södern. När RPna kommer till byn träffar de byäldsten Fatavius som tillsammans med värdshusvärden Grom och de andra medlemmarna i byrådet har samlats på värdshuset och diskuterar situationen. Man är överens om att det inte kan fortsätta på det här sättet och när RPna anländer beslutar man sig för att hyra dessa för att göra slut på rövarnas räder. Man misstänker att de håller till i ett gammalt jaktslott som ligger inne i Kanderskogen. När värdshusvärdens äldste son Thissul, som är i maskopi med rövarna, får reda på att man hyrt RPna för att avlägsna rövarna beger sig denne omedelbart iväg för att förvarna rövarna. Rollpersonerna beger sig efterföljande dag in i skogen, mot jaktslottet. De hittar det och lyckas troligtvis ta sig in i slottet och befria Rosita. I ett hemligt rum i slottet hittar de dessutom en ofullständig karta som ser ut att leda till en skatt av något slag. De återvänder till byn och Rosita erbjuder dem att bo hos henne under en tid.

INLEDNING

Det stycke som följer nedan och som är skrivet i *kursiverad* stil kan läsas upp direkt för spelarna.

Det är en vacker sommardag och solen står högt på himlen och låter sitt varma ljus spridas över världen. Träden är gröna och blommorna doftar ljuvligt och en lätt bris smeker försiktigt era ansikten. På båda sidor om den väg på vilken ni vandrar vajar sädesfälten gula och höga. Nu har ni varit på resande fot i snart en veckas tid och sovit under bar himmel och några av er har börjat att längta efter en riktig säng att sova i medan andra av er älskar naturen och friheten som den ger högre än allt annat. En bit fram kan ni höra ljudet av en rinnande å och efter ytterligare ett par minuters promenad längs den gropiga vägen når ni fram till den. Över ån leder en liten bro och vägen fortsätter på andra sidan. På brons räcke sitter en svart korp som fäller ut sina vingar och lyfter i samma ögonblick som ni ser den. Ni följer korpen med blicken och ser hur den flyger över ån och bort mot några hustak. Hustak, det betyder människor och vila!

Snabbt drar ni på er de fotbeklädnader som ni var i färd med att ta av er för att svalka era varma fötter i åns klara vatten. En bit nedför åns lopp kan ni se en vattenkvarn vars hjul snurrar runt i takt med vattnets flöde. Ni går över bron och fortsätter i sakta mak in mot byn. Efter några minuter når ni det första huset och sedan följer ni byns huvudgata ned mot bytorget. Det verkar vara ganska tomt i byn, bara ett fåtal människor rör sig från ett hus till ett annat, men det beror troligtvis på att de andra är ute på fälten och arbetar. Vid bytorget får ni syn på vad som verkar vara byns enda värdshus, ett stort hus ovanför vars dörr det hänger en stor skylt med texten 'Galten och Suggan'. Ni går upp för de trappsteg som leder upp till verandan, och öppnar sedan dörren och stiger in i värdshuset. Inne i värdshuset är det ganska mörkt och rökigt och ett ganska högljutt samtal pågår mellan ett tiotal män som sitter samlade kring ett långbord. När ni kommer in i lokalen tystnar de helt och en av dem, en stor kraftig man med ett stort och mörkt helskägg reser sig från bordet och tilltalar rollpersonerna:

»Välkomna är ni inte, främlingar, om ni har något samröre med de banditer som för två nätter sedan dödade större delarna av familjen Herntar och tillfångatog deras äldsta dotter Rosita. Om ni däremot är villiga att dela vårt problem och hjälpa oss att lösa det kan ni ta varsin stol och slå er ned vid bordet» Om rollpersonerna tackar ja och sätter sig vid bordet lämnar Grom över ordet till byäldsten Fatavius och du kan fortsätta läsa den kursiva stilen nedan för spelarna.

Den store mannen sätter sig ned och nickar mot en äldre man iklädd en vacker klädnad i grönt och brunt. (Om någon av rollpersonerna är alv känner han omedelbart igen kläderna som alvhantverk).

»Tack Grom», säger den äldre mannen med en ganska skrovlig, men ändå på något sätt ungdomlig röst och tittar mot den store mannen för att sedan vända sig mot er. »Främlingar, vi har länge besvärats av ett band rövare som håller sig gömda någonstans inne i skogen, men vi har själv inte resurser att jaga efter dem och därför har vi under en längre tid diskuterat användningen av hyrsvärd. Nu när ni kom förbi vår by verkar det inte som om vi skulle behöva leta längre, eftersom det av er utrustning att döma verkar som om ni är bekanta med stridens hetta. Vi i byrådet skulle uppskatta om ni för summan av 200 silvermynt, (summan kan pressas enda upp till 400 silvermynt om RPna verkligen är giriga utsugare), *ihopsamlade av byrådet och donerade av byns invånare, skulle kunna hjälpa oss att driva de där avskummen härifrån.»* Om RPna tackar ja fortsätter han:

»Eftersom rövarna stulit betydande mängder ägodelar från oss skulle vi uppskatta om ni kunde återföra dessa till oss. För det får ni i sådana fall ett tionde av vad ni lyckas återföra. Jag hoppas att det är ett rimligt villkor? (Vid 'ja' från rollpersonerna fortsätter han). *Vi misstänker att rövarna håller till i ett gammalt jaktslott inne i skogen, men var försiktiga för de är förmodligen på sin vakt. Ni får fri logi här under den här natten, eller hur Grom? Ni ger er av i morgon bitti och ni får hela betalningen när ni*

återvänder med våra ägodelar och Rosita som bevis för att ni lyckats."

SL: Om RPna accepterar villkoren visas de upp till ett rum och får senare på kvällen mat. Dessutom är det fritt fram för frågor och du får försöka besvara dem efter bästa förmåga. Om de önskar komplettering av sin utrustning kan det ordnas, bara det finns lämplig hantverkare i byn. Vardagssaker såsom rep och flinta & stål kan också ordnas utan problem. Var dock noga med att inte ge rollpersonerna för mycket saker.

KVÄLLEN

Under kvällen får RPna tillfälle att bekanta sig med byns invånare och ha lite trevligt. Under kvällen kan färdigheter som Dans, Sjunga och Spela instrument komma till användning om spelarnas rollpersoner vill briljera lite. En observant rollperson kan även se hur Thissul, värdshusvärdens son, pratar med sin far. Om man lyckas med ett färdighetsslag för Finna dolda ting med –4 på CL kan man också se hur sonen verkar se orolig ut. Om man sedan följer Thissuls agerande ser man hur han försvinner ut genom värdshusets dörr. När det börjar bli sent och solen har sovit sedan några timmar börjar folk gå hem ifrån värdshuset och en dryg kvart senare är det ingen kvar.

FÖRRÄDAREN

Värdshusvärdens son Thissul är i maskopi med rövarna och när fadern berättar för honom att man hyrt RPna för att avlägsna dem blir han genast orolig och beger sig iväg till jaktslottet för att förvarna rövarna. (Detta en observant rollperson kan observera under kvällen.) Om rollpersonerna förföljer honom ser de bara hur han försvinner iväg mot skogen. Det är möjligt att med lyckade färdighetsslag i Gömma sig och Smyga, eller Spåra förfölja Thissul till jaktslottet. På detta sätt kan RPna undvika att rövarna förvarnas om deras existens. Om rollpersonerna frågar om Thissul får de reda på att han ibland är borta från byn i flera dagar utan att tala om vart han tar vägen. De flesta misstänker att han omgås med någon olämplig flicka och därför måste dölja sina affärer.

FÖLJANDE MORGON

Morgonen efter det att rollpersonerna anlände till Zerim är det dags för dem att ge sig av in i skogen för att finna rövarnas näste. De vinkas av av större delarna av byn och lyckönskas av de flesta. Från byn är det ungefär en dryg timmes gångväg till skogen. Färden till skogen är tämligen odramatisk, men när rollpersonerna kommer in i skogen kan det börja hända saker. Ett litet antal förslag på händelser finns nedan.

- När rollpersonerna färdas genom skogen får de syn på en liten björnunge som oförskräckt kommer gående mot dem och gnider sig mot deras ben. Ungefär trettio sekunder senare dyker björnungens mor upp och hon är inte glad.
- Den av rollpersonerna som går först faller ned i en björnfälla. Fällan går att upptäcka med ett lyckat slag i någon av färdigheterna Finna dolda ting, Upptäcka fara eller Hantera fällor. CL är halverat eftersom man inte koncentrerar sig.
- Rollpersonerna träffar kentauren Frivili som är på jakt. Denne är mycket trevlig och om rollpersonerna ber honom kan han visa dem till jaktslottet och han kan dessutom bekräfta att det är några som bor där, han vet dock inte vilka det är.

Dessutom kan du själv lägga till händelser efter eget tycke och smak, kanske tycker du att det är lämpligt att ge rollpersonerna en liten försmak av vad som komma skall genom att lägga in något monster, eller kanske rentav någon av rövarna som är ute jagar eller liknande. Dessutom kan rollpersonerna få användning för Hantera fällor (om de skall lägga snaror), Spåra (för att följa bytesdjur) eller Zoologi (för att identiefiera det djur man stöter ihop med.

JAKTSLOTTET

Efter att ha letat i ett par dagar i skogen, eller ha fått hjälp av kentauren Frivili hittar rollpersonerna fram till jaktslottet.

Slottet byggdes för ett drygt hundratal år sedan av friherren av Dromorgia. Hit kom han när han ville koppla av med jakt och nöjen. Han dog dock för ungefär sjuttio år sedan och sedan dess har det stått oanvänt tills det att Torghin och hans rövare flyttade in i slottet för snart ett år sedan.

Slottet ligger på en kulle i en stor glänta och eftersom den ursprunglige borgherren hade många fiender omges det av en fyra meter hög träpallisad. I varje hörn av muren finns ett lika högt torn, också det av trä. Taken på tornen är toppiga och gamla och slitna, och på vissa ställen har de rasat in och gett vika för vädrets makter. Själva slottsbyggnaden är byggd i grå sten och har två våningar på vardera tre meter. Portens som leder in till slottsområdet är normalt inte låst, men om Thissul har lyckats ta sig till slottet med informationen om rollpersonerna kommer porten att vara låst och bevakad dag som natt av en rövare. Murarna patrulleras natt och dag av två rövare.

Det lättaste och bästa sättet för rollpersonerna att ta sig in är att använda en änterhake och ett rep och sedan klättra över muren. Aktionen har givetvis störst möjlighet att lyckas om den genomförs nattetid vilket spelarna borde förstå, även om detta är absolut första gången de spelar ett rollspel.

SLOTTETS INVÅNARE

I slottet bor Torghin och hans tio man starka rövarband och dessutom är det möjligt att Thissul finns här. Nattetid sover de flesta av dem och dagtid roar de sig, arbetar eller jagar. Arbetet består i att sköta hästarna, städa (men bara där det är verkligen extremt genomskitigt) och att reparera trasiga tak eller laga mat. Räkna med att det på natten är full manstyrka i slottet medan det på dagen är tre till fem

man mindre än vanligt i slottet. Om de fått information om rollpersonernas existens kommer de omedelbart att gå till angrepp mot dem medan de i annat fall kan agera mera avvaktande.

BESKRIVNING AV SLOTTET

BOTTENVÅNINGEN

1. Hall

Överblick: Dubbeldörrarna i järnbeslagen ek leder in i ett ganska stort rum med väggar av grå sten. På väggarna sitter ett antal fackelhållare och i fyra av fackelhållarna sitter det facklor. Till höger och vänster finns det två mindre dörrar och rakt fram finns en stor dubbeldörr. I det bortre vänstra hörnet står en liten pall och bredvid den ligger det på golvet en liten kniv och en bit trä.

SL: På pallen i hörnet brukar vakten sitta, om det finns någon sådan. Träbiten på golvet liknar, om man tittar noga på den, början på en träfigur, kanske en schackpjäs.

2. Kök

Överblick: När ni öppnar dörren kan ni blicka in i ett rum i samma storlek som hallen. Vid den bortre väggen står en stor spis och i rummets mitt finns en stor arbetsbänk på vilken det står några smutsiga kastruller. Under arbetsbänken står en stor träbalja. Innanför dörren från hallen står ett skåp. Rummet har två dörrar, en i norr och en i öster.

SL: Bakom arbetsbänken finns en lucka i golvet som leder ned till det underjordiska skafferiet. Där nere förvaras all mat och dryck. I skåpet finns kokkärl och andra hushållsredskap. I samband med måltiderna finns här två rövare som lagar mat.

3. Sovrum

Överblick: Utmed rummets väggar ligger fem stycken halmmadrasser med tillhörande filtar. I rummets mitt står ett bord runt vilket det står tre stolar och på bordet står ett schackbräde och en ask. Rummet har två dörrar, en i norr och en i väst.

SL: Här bor fem av rövarna. På natten finns oftast alla fem här om ingen har vakttjänst och dagtid finns här 1T3–1 rövare. Asken innehåller schackpjäser och om man tittar igenom asken och kontrollerar märker man att en av pjäserna fattas. Det finns inga som helst värdesaker i rummet, annat än om det finns sovande rövare här.

4. Gillessal

Överblick: Ni kommer in i ett väldigt stort rum. Halva rummet är en våning högre än den andra halvan. Taket hålls upp av valvbågar och pelare. I mitten av rummet står ett långbord på vilket det står stora ljusstakar med vaxljus i och det står även tallrikar och det ligger bestick på bordet. Det finns tre större dörrar som leder in till det här rummet och en mindre i det nordöstra hörnet. I den halvan av rummet som är en våning högre finns det en balkong på halva rummets höjd. Högt upp på den västra väggen finns ett stort halvcirkelformat fönster.

SL: Här träffas rövarna vid måltiderna och ofta så är man även här på kvällarna. Besticken och tallrikarna är ännu inte utdukade och diskade sedan förra måltiden.

5. Trapphus

Överblick: En liten dörr leder in till denna spiraltrappa som leder uppåt.

SL: Trappan leder upp till nästa våning.

6. Fängelsetornet

Överblick: På golvet finns i detta rum en trälucka som leder ned till ett underjordiskt utrymme med kalla, mörka stenväggar. Längst ned ligger lite gammal, illaluktande halm och i ett hörn ligger en människa ihopkrupen under en trasig filt.

SL: Dörren in till tornet är låst (SG 15) och Torghin har nyckeln. Vägen upp till nästa våning är spärrad med kraftiga bultar och brädor. Människan är Rosita, skrämd, frusen men vid liv. Det blir troligtvis inte helt enkelt för rollpersonerna att övertyga henne om att de är "the good guys".

7a. Stallar

Överblick: Ett flertal fållor med hästar i. Det luktar starkt av hästspillning. På väggarna finns hållare för sadlar och betsel.

SL: Totalt finns här tolv stycken hästar varav två kommer från Zerim.

7b. Hund- och falkburar

Överblick: I detta rum finns ett flertal meterstora burar. Rummet verkar oanvänt, eftersom det är dammigt och helt tomt.

SL: Under jaktsäsongerna fanns här jakthundar och jaktfalkar. Nuförtiden är burarna tomma och rummet helt övergivet.

8. Avträde

Överblick: Ett avträde av torrdasstypen. Totalt tre hål i plankan, alla försedda med lock.

SL: Vad brukar finnas på ett avträde.

9. Brunn

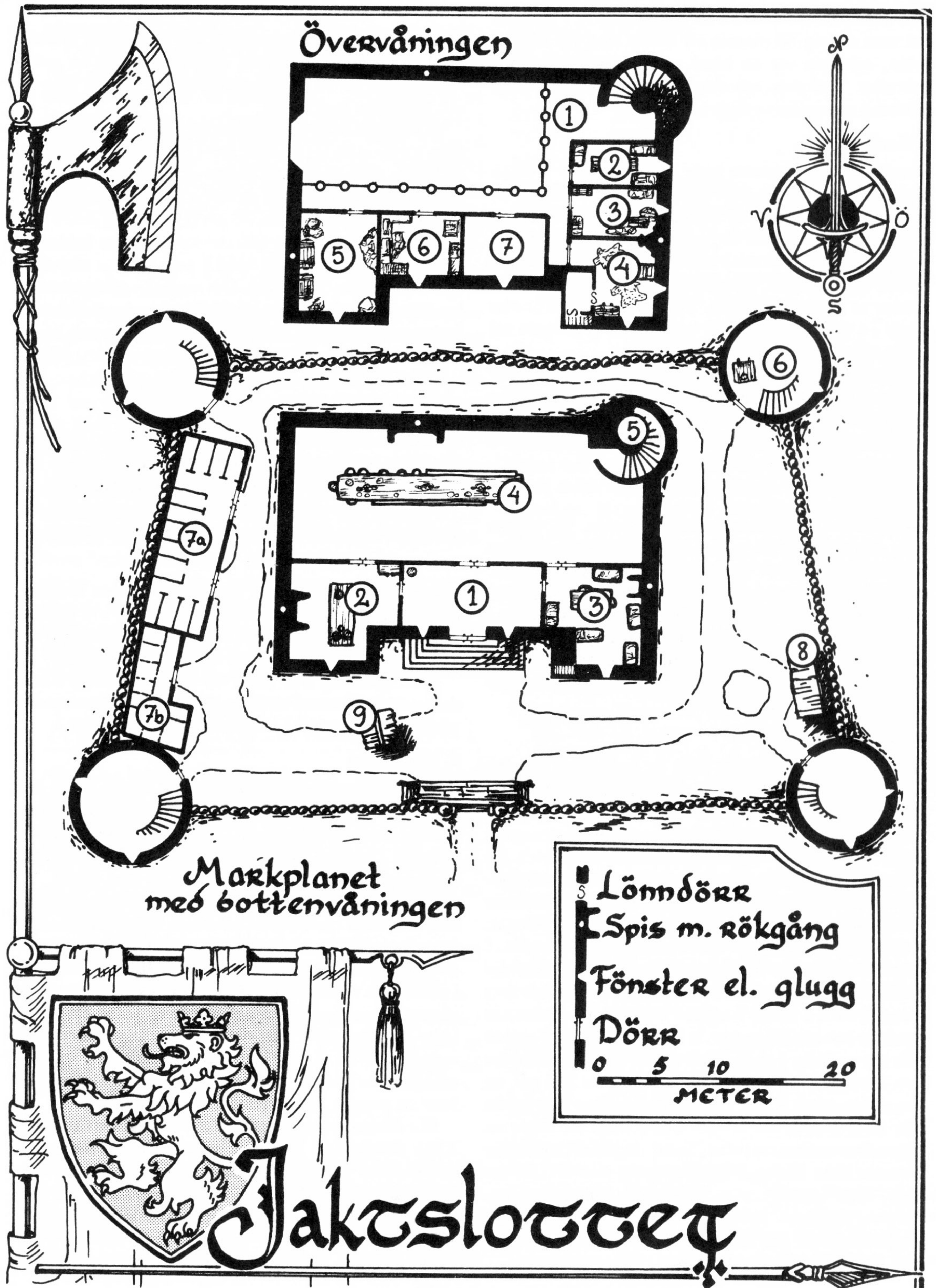
En fyrkantig stenkrans omger brunnen. Ovanför hålet finns en träställning med ett tak och en vevanordning med vilken man kan hissa upp en liten träspann.

ÖVERVÅNINGEN

1. Balkong

Överblick: En balkong från vilken man kan blicka ned i den nedanför liggande gillessalen. Från balkongens träräcke hänger solblekta, en gång röda fanor med ett stegrande vitt lejon.

SL: Ingenting särskilt. Det vita lejonet på röd botten är friherrens av Dromorgia vapen, vilket man känner till om man lyckas med ett färdighetsslag i Heraldik. Om


Övervåningen
1
2
3
4
5
6
7
S
6
5
4
7a
2
1
3
8
7b
9
Markplanet med bottenvåningen
S
Lönndörr
Spis m. rökgång
Fönster el. glugg
Dörr
0 5 10 20
METER
Jaktslottet

man dessutom lyckas med ett färdighetsslag i Historia kan man dra sig till minnes att denne man var mycket beläst, och han var en känd samlare av böcker och bokrullar. Troligtvis kan det därför finnas något slags bibliotek någonstans i slottet.

2. Sovrum

Överblick: På rummets golv ligger det tre stycken halmmadrasser och i dess mitt står det ett långsmalt bord. På bordet står två stycken flaskor innehållande någon vätska, troligtvis vin, och dessutom ligger det på bordet en utspridd kortlek och ett kort sitter fastnaglat i bordet med en dolk. I rummets bortre ände vetter ett fönster ut mot borggården. På golvet bredvid bordet ligger en trasig stol och vid bordet står ytterligare två stolar, fast dessa ät intakta.

SL: Här sover tre stycken rövare nattetid. Annars sitter de och spelar kort eller liknande. Kortet som sitter fastnaglat i bordet är klöver sju och det hamnade där när en av rövarna ansåg att den andre fuskade. I samma veva gick den nu trasiga stolen sönder.

3. Sovrum

Överblick: Omedelbart innanför dörren, på vänster sida, står en kista. På golvet ligger två halmmadrasser med tillhörande filtar. I rummets bortre högra hörn står ett fyrtio centimeter högt bord och runt det ligger det några filtar. I den bortre väggen finns ett fönster.

SL: I kistan (som är olåst), förvaras en halmmadrass och en filt som används av Thissul när han är här. Bordet blev sådant när ett ben gick av och man för enkelhetens skull jämnade till de andra också.

4. Torghins sovrum

Överblick: Ett stort rum med en bred säng vid den bortre väggen. Vid den högra väggen står ett stort skåp. På en krok på sidan av skåpet hänger ett par byxor. Vid sängens huvudända står ett lågt vapenställ, gissningsvis avsett för svärd eller någonting annat i samma storlek. De södra och den östra väggarna har fönster. På golvet ligger det djurfällar och på ytterväggarna finns väggmålningar föreställande snöklädda bergstoppar och lummiga skogar.

SL: I det här rummet bor rövarnas ledare Torghin. I skåpet förvarar han sin rustning när han inte använder den och sina kläder. I den västra väggen finns ett litet lönnutrymme i vilket Torghin förvarar sina dyrbaraste ägodelar i en liten kista som är låst (SG 15) och Torghin själv har nyckeln. I kistan finns det en liten sammetspåse som innehåller ädla stenar till ett värde av 200 sm, en förgylld kastdolk (värde 190 sm) och en liten staty i grön sten föreställande en krigare i färd med att dräpa en liggande motståndare (värd 75 sm). Ingen av dessa saker kommer ifrån Zerim. I lönnrummet, som är 150 cm högt, finns ytterligare en dold dörr, vilken inte ens Torghin upptäckt. Innanför den dörren döljer sig en trappa som leder ned till rum 8. Båda dörrarna upptäcks med framgångsrikt färdighetsslag i Finna dolda ting.

5. Skattkammare

Överblick: I rummet står två stycken stora kistor och ett antal säckar ligger på golvet. Dessutom ligger ett antal vardagliga föremål på golvet. Rummet har ett fönster och det vetter mot söder.

SL: Dörren in till det här rummet är alltid låst (SG 20). Man måste klara ett Mycket Svårt (SG 25) STY-slag för att kunna slå in den tunga ekdörren med våld. I kistorna (som är låsta, SG 15) och säckarna finns det pengar och smycken, totalt 1.120 sm, 70 gm (i kistorna), 2.350 km (i säckarna), 3 st ringar (40 sm vardera), ett halsband (125 sm) och en gyllene brosch med en stor röd sten (guld och rubin; 2.400 sm). Det mesta är stöldgods och om RPna har någon form av självkänsla och medlidande kommer de troligtvis att återlämna det till de som är de ursprungliga ägarna. Totalt väger allting omkring 40 kg, inklusive kistorna.

6. Förrådsrum

Överblick: I rummet finns det ett flertal hyllor i vilka det står lådor och liknande. På väggarna hänger det på ett ställe verktyg, och i ett hörn ligger det byggmaterial.

SL: Här förvarar man det mesta som används till att exempelvis laga skador på bygnationer och liknande.

7. Oanvänt rum

Överblick: Över golvet i det annars tomma rummet springer en liten råtta i samma ögonblick som ni öppnar rummets dörr och försvinner ut mellan benen på en av er. Rummets enda fönster är igenbommat från insidan.

SL: Ingenting. Om RPna har varit inne i rum 4 och dessutom lyckas med ett Svårt INT-slag inser han att det måste ligga någonting mellan de bägge rummen.

8. Biblioteket

(OBS. Biblioteket finns inte med på någon karta; det ligger en våning under marken och man når det genom att följa den hemliga trappan i Torghins sovrum rakt ned i ungefär 15 meter. Trappan är endast 60 cm bred och går inuti slottets yttervägg. Den slutar i en olåst dörr.)

Överblick: Dörren glider upp på gnisslande gångjärn som låter som om de varit oanvända de senaste hundra åren. Innanför dörren finns ett litet rum runt vars väggar det står bokhyllor med ett tjugotal böcker och bokrullar i varierande storlekar och färger. Många av böckerna är söndertuggade av råttor, och alla är täckta av ett tjockt lager damm. I mitten av det ganska lilla rummet (4x3 meter) står en skrivpulpet. På skrivpulpeten står ett uttorkat bläckhorn och en ruttnad gåspenna. Där finns även ett papper, helt övertäckt av damm.

SL: Böckerna i rummet är av alla de slag. De titlar som RPna fortfarande kan tyda lyder: ***Dhormoria — en slæktkrønika*** (Historia), ***Daemonkunskapens grunder*** (Kunskap om Demoner), ***Trabbarins resor i Yttre Världen*** (Geografi), ***Om dvärgarnes byggnadskonst*** (Geologi), ***Värjfäktning med dolk — tekniker från Barados*** (Två Vapen [Värja + Parerdolk]), ***Populära folkvisor för luta***

(Spela Luta och Dans), *11 sätt att använda en glimmerdyrk* (Låsdyrkning)

Om man studerar en bok under en månads tid får man 10 erfarenhetspoäng i den aktuella färdigheten. Rollpersonen måste ha minst FV B4 i Läsa/Skriva för att kunna tillgodogöra sig innehållet. Pappret som ligger på skrivpulpeten är en karta över ett område med en text på uråldrigt språk som kan tydas "För (2 ords mellanrum) söker (2 ords mellanrum) skatten (2 ords mellanrum) ögat". Kartan spelar en stor roll i nästa äventyr.

ÄVENTYRETS GÅNG

Hur RPna går tillväga för att lösa sitt uppdrag bestämmer de givetvis själva — det finns många sätt. De kan t. ex. tyst smyga sig in på natten (med lite tur oupptäckta) och omedelbart befria Rosita och därefter försvinna. En snäll SL kan i så fall låta Rosita ge några små ledtrådar om att det finns stora skatter inne i slottet (hon hörde rövarna tala om dem).

RPna kan naturligtvis också lösa problemet med list, t. ex. försöka övertala Thorgin att ta upp dem som medlemmar i rövarbandet (de måste i så fall säga att de struntar fullkomligt i Grom och de andra i Zerim och deras futtiga belöning — det är mycket roligare att vara rövare), och därefter kanske droga eller övermanna rövarna en och en. Ett tredje alternativ är ett helt vanligt frontalangrepp mot slottet, men detta är nog den svåraste (och farligaste) lösningen. Som SL bör du i stället försöka uppmuntra spelarna att använda list på ett eller annat vis.

ÄVENTYRETS AVSLUTNING

När RPna besegrat rövarna eller drivit dem på flykten, befriat Rosita och återvänt till byn med sakerna hyllas de som hjältar. Rosita erbjuder dem att stanna hos henne en tid då hon sedan familjens bortgång nu är ensam. Det är bäst att rollpersonerna tackar ja, vem vet — hon kanske blir intresserad av någon av dem. Hon är dessutom en utomordentligt skicklig kokerska.

SPELLEDARPERSONER

Här beskrivs de SLPs som förekommer i äventyret med sina grundegenskaper och viktigaste färdigheter samt en kort personbeskrivning. Addera gärna egna saker till utrustning och färdigheter.

THISSUL

Sonen till Zerims värdshusvärd Grom. Thissul har under hela sin uppväxt alltid varit intresserad av vapen och strid. För ett halvår sedan slog han sig ihop med rövarna och han har hjälpt till vid räder mot andra byar. Thissul är ganska nervöst lagd och har svårt att hålla sig lugn och sansad i pressade situationer. Han är av medellängd har normal kroppsbyggnad och har brunt, kortklippt hår och ett ganska runt ansikte.

Grundegenskaper

STY 12	SMI 14	KAR 10
STO 11	INT 11	KP 11
FYS 11	PSY 9	SB 0

Ålder: 23 år

Ras/yrke: Människa/Krigare

Färdigheter: Bluffa 9, Gömma sig 9, Finna Dolda Ting 12, Kortsvärd 15, Dolk 14, Kortbåge 13, Dra vapen 13, Hasardspel 12, Rida 12.

Utrustning: Läderrustning, kortsvärd, dolk, kortbåge med tillhörande koger och 20 pilar.

TORGHIN

Detta är en ganska stor man med normal kroppsbyggnad och ett lugnt yttre. Torghin har ganska långt svart hår som hänger ned över hans axlar och dessutom pryds hans överläpp av en svart slokmustasch. Han är en typisk ledare och i rövarbandet har han total auktoritet, ingen av de andra varken vill eller skulle våga ifrågasätta hans ledarskap. Han bär alltid sitt mästersmidda bredsvärd med sig.

Grundegenskaper

STY 15	SMI 12	KAR 12
STO 14	INT 12	KP 12
FYS 10	PSY 13	SB +1

Ålder: 32 år

Ras/yrke: Människa/Krigare

Färdigheter: Hoppa 14, Klättra 13, Smyga 10, Slagsmål 15, Rida 13, Avväpna 14, Bredsvärd 15, Bucklare 13, Dra vapen 13, Värdera 13.

Utrustning: Rustning i nitläder, mästersmitt bredsvärd (BV 19, skada 1T8+2).

RÖVARE

Detta är standardprofilen för de rövare som finns i jaktslottet. De har gott självförtroende eftersom de inte mött något motstånd tidigare, och de kommer därför att slåss tills allt hopp är ute (+5 på stridsmoralsslagen), då de i första hand kommer att försöka fly till häst och i andra hand till fots. Om flykt är omöjlig så lägger de i stället ned vapnen och tigger om nåd.

Grundegenskaper

STY 12	SMI 11	KAR 10
STO 12	INT 10	KP 12
FYS 12	PSY 11	SB 0

Ålder: varierar

Ras/yrke: Människor/Krigare

Färdigheter: Handvapen (Handyxa, Bredsvärd eller Hjälkrossare) 10, Liten rundsköld 8, Hoppa 10, Klättra 10, Smyga 10, Slagsmål 8, Finna Dolda Ting 9.

Utrustning: Det handvapen de har färdighet i, liten rundsköld samt rustning av läder.

I DRAKENS KÄFTAR

SL:S INTRODUKTION

I det här äventyret uppsöks rollpersonerna av magikern Lufiathar som känner till att RPna har en tredjedel av en skattkarta i sin ägo (de fann den i äventyret Fritagningen. Om de inte hittade den där, söker Lufiathar upp dem i alla fall för att be dem om hjälp. Han äger i så fall själv alla tre bitarna.) Tillsammans beger de sig till Drakberget. Där konfronterar de ett reptilliknande folk som betraktar Drakberget som heligt och som blir ursinniga när de icke-troende rollpersonerna beträder den heliga marken. Till slut lyckas de i alla fall nå Drakens käftar och ta sig in i den mäktige nekromantikern Diathcons gravkammare. När RPna skall ta sig ut blir de instängda av Lufiathar som flyr med skatten i sin ägo. Rollpersonerna lyckas efter många om och men ta sig ut, besvikna, men kanske med någonting av värde kvar.

BAKGRUND

För många hundra år sedan levde en mäktig nekromantiker vid namn Diathcon, och när han insåg att hans sista stund i livet närmade sig, lät han sina odöda slavar att bygga en stor och väl bevakad viloplats på en plats kallad Drakens käftar. För att en värdig efterträdare åt honom skulle kunna komma åt de nekromantiska artefakter som han tog med sig i sin grav, lät han göra tre kartor som visade var graven låg. Utan kartorna skulle det vara omöjligt att finna gravkammaren. Han spred sedan kartorna inom världens nekromantikerkretsar. Hur den del som fanns i jaktslottets bibliotek (se Fritagningen) kommit dit är det ingen som vet. När Lufiathar fann Diathcons namn tillsammans med en av kartbitarna i ett bibliotek i en nekromantikerakademi blev han oerhört intresserad. Under fem års tid har han sökt de andra bitarna och fann nyligen bit två och nu fick han en magisk föraning om var den tredje skulle finnas så han begav sig till Zerim. Anledningen till att han inte bara tar kartan och försvinner, trots att han är en mäktig trollkarl, är den att han behöver rollpersonernas hjälp för att klara de hinder som finns i graven.

INLEDNING

Texten som följer nedan och som är skriven med *kursiverad* stil kan läsas upp direkt för spelarna.

"Sent en kväll, två veckor efter er ankomst till Zerim och när det regnar och stormar som värst, knackar det på dörren. Rosita reser sig från sin stol och går till dörren för att öppna. Efter en kort stund återvänder hon till bordet vid vilket ni sitter och diskuterar över en smörgås och lite varm dryck, åtföljd av en man iklädd en genomblöt kåpa.

"Skall jag ta kåpan åt er?" frågar Rosita.

"Ja tack", svarar mannen med en darrning på rösten av vilken man kan ana att han inte längre är särskilt ung, *"det skulle vara mycket vänligt av er."*

När han tar av sig kåpan ser ni för första gången hans rynkiga ansikte och något krumma kropp. Han vänder sig mot er och samtidigt som Rosita hänger upp kåpan över spisen säger han:

"X [rollpersonernas namn], trevligt att få råkas. Jag har i en magisk vision sett" (han slår sig ned vid bordet) *"att ni har någonting, som tillsammans med någonting jag har, visar vägen till en stor skatt. Jag talar om den karta ni fann för en tid sedan. Kan någon av er gå och hämta den?"* Om någon av rollpersonerna går efter kartan väntar han tills denne återvänt och fortsätter sedan.

"Kartan tack! Tack!" Han tar upp två kartbitar ur sin innerficka lägger de tre bakom varandra och håller sedan upp dem mot oljelampan som hänger i taket. *"Titta här! I ljuset från lampan kan man se hur de tre när man lyser genom dem bildar en fullständig karta över ett landskap, med ett kryss vid ett berg"*. Ett lyckat slag i Geografi gör att berget känns igen som Drakberget. Ytterligare ett lyckat slag talar om att berget betraktas som heligt av vissa invånare i området. Texten som kan läsas lyder: 'För dig som söker, var vaksam. I Drakens tand finns nyckeln till Drakens käftar.'

Lufiathar tittar på rollpersonerna.

"Fantastiskt, eller hur? Jag kanske ska presentera mig. Mitt namn är Lufiathar. Kartan som ni just såg" (han lägger ned bitarna på bordet) *"visar en plats en veckas marsch härifrån, en plats där det finns ett berg som heter Drakberget just för att det har en vag likhet med ett drakhuvud. I det drakhuvudets käftar finns troligtvis den skatt jag söker, vill ni följa mig och hjälpa mig i utbyte mot att ni får dela skatten med mig?"*

Om rollpersonerna accepterar föreslår Lufiathar att de skall gå till sängs och göra sig redo för avresa redan följande dag. Han frågar om han får stanna över natten. Om rollpersonerna har några frågor om skattens art och liknande säger Lufiathar att han inte är riktigt säker, men att han är övertygad om att det rör sig om oerhörda rikedomar. Rollpersoner som är extremt goda, alver eller liknande, kan om de klarar ett Mycket svårt PSY-slag tycka sig ana en svag aura av lögner kring Lufiathar.

RESAN TILL DRAKBERGET

Det tar sju dagar att färdas till Drakberget från Zerim. Färden går under de två första dagarna genom ett slättlandskap för att under resans tredje, fjärde och femte dag övergå till skog. De två sista dagarna färdas man genom bergstrakter. Under resan kan ett antal saker inträffa, förslag på händelser följer nedan.

- Man träffar en grupp bönder som är på väg till marknaden i Fodaria, traktens största stad. De kan tänka sig att sälja varor, särskilt livsmedel, till rollpersonerna för ett billigt pris.
- Rövare. Rollpersonerna överfalls av en grupp bestående av fem beridna rövare. Dessa har samma värden som de i Fritagningen men är ganska fega om det går dåligt för dem.
- Plötsligt slår vädret om från strålande sol till regn och åska och rollpersonerna tvingas söka skydd undan regnet för att inte formligen dränkas (om de fortsätter i regnet har de –5 på SMI och alla SMI-baserade färdigheter).
- Man ser något så fantastiskt ovanligt som en drake, men den flyger dock högt upp i skyn och bryr sig lyckligtvis inte det minsta om rollpersonerna.
- Några älvor.(se *Drakar och Demoner Monster* för detaljer) känner för att retas med rollpersonerna när dessa passerar genom deras skog. De använder sin förmåga att göra sig osynliga och flyger omkring och rycker rollpersonerna i håret och liknande. Efter ett tag tröttnar de dock och ger sig av. Eventuellt blir någon av RPna bestulna på något vackert föremål
- Rollpersonerna kommer till en bondgård precis när solen går ned bakom horisonten. De får stanna över natten och sova på logen för en billig penning. De kan köpa proviant till ett hyfsat pris.
- När man kommit in i de lite bergigare områdena stöter man på en jätte (se *Drakar och Demoner Monster* för detaljer). Han är på väldigt dåligt humör och roar sig med att kasta klippblock på allt som kommer i hans närhet. Om rollpersonerna lyckas med både färdigheten Gömma sig och färdigheten Smyga, båda med +10 på CL, kan de ta sig förbi utan att han märker det. Om inte, måste de ta skydd i en grotta i sex timmar.

TILLFÅNGATAGNA!

Någon gång när RPna färdas genom bergen, precis innan dagsetappens slut, blir de överrumplade av ett rövarband bestående av orcher. Överfallet sker i en smal klyfta och rollpersonerna tvingas ge sig då orcherna har ett flertal armborstskyttar uppe på klyftans kant. Rollpersonerna får kasta ifrån sig sina vapen för att sedan bakbindas och föras till orchernas grottor. Där slängs de i fängelsegrottan (se område 5 nedan).

Det finns ett antal sätt på vilka rollpersonerna kan ta sig ut ur cellen. Antingen kan de någon gång under nästföljande dag försöka dyrka upp låset inifrån, eftersom cellen har gallerdörrar. Detta kräver dock att de har något de kan använda som dyrk. Låset har SG 10. Du kan annars låta Lufiathar öppna låset med sin magi, låt dock rollpersonerna tro att han öppnade det med en dyrk, eftersom Lufiathar inte vill avslöja sitt ursprung eller sina kunskaper. När de sedan skall ta sig ut krävs ett lyckat slag för färdigheten Smyga varje gång de skall göra något kritiskt, till exempel smyga förbi en sovande vaktpost. när de väl är ute är det bara att fly så snabbt som benen bär. Nedan beskrivs orchgrottorna mycket översiktligt.

Orchernas grottor

1. Ingång

Överblick: En grottöppning i bergsväggen, flankerad av buskage på båda sidorna.

SL: Ingenting särskilt.

2. Vaktgrotta

Överblick: En grotta utifrån vilken det leder två gångar längre in i berget.

SL: Här finns alltid två orchiska vaktposter, ibland med sällskap av ett par ulvar.

3. Bogrotta

Överblick: I den stora grottan ligger det ett flertal halmmadrasser, filtar och fällar. I grottans mitt finns en stor eldstad över vilken det står en trefot i vilken det hänger en gryta.

SL: Här bor de 15 orcherna. I grytan finns rester från gårdagen. Om letar, vilket rollpersonerna med största sannolikhet inte har möjlighet att göra, kan man hitta totalt 73 km och 12 sm i de olika madrasserna.

4. Förrådsgrotta

Överblick: Massor med bråte som ligger huller om buller.

SL: Här finns de av rollpersonernas ägodelar som inte är att betrakta som speciellt värdefulla, t. ex. rep och vapen.

5. Fängelsegrotta

Överblick: En ganska långsmal grotta som avgränsas av gallerdörrar i båda ändarna.

SL: Dörrarna är lätta att dyrka upp (SG 10). Hit förs RPna när de blivit tillfångatagna.

6. Skattgrotta

Överblick: I den här grottan finns det en stor hög av diverse föremål som ligger på marken.

SL: Ingången till den här grottan blockeras av ett klippblock (SG 40 att flytta på, högst tre personer får hjälpa till, använd det grundegenskapsvärde som är högst av STY och STO). Här förvaras de av RPnas ägodelar som är att betrakta som värdefulla, exempelvis fina vapen och rustningar, eller pengar. Totalt kan man hitta (förutom RPnas ägodelar) en dolk i läderslida, ett kortsvärd, två stycken mindre block kattguld, ett harnesk av fjällpansar (passar STO 12), en liten rundsköld, en klänning i rött tyg med broderier gjorda med guldtråd samt 221 km, 197 sm och 56 gm.

7. Ulvarnas grotta

SL: I den här grottan bor de tio ulvar som lever tillsammans med orcherna.

DRAKBERGET

Efter en veckas färd (troligtvis förlängd med en eller två dagar på grund av orcherna) anländer man till Drakbergets fot. Drakberget är ganska lågt och påminner onekligen om ett drakhuvud. Terrängen kring Drakberget består enbart av stenig mark och några mindre buskar eller träd här och där. Mellan Drakberget och Klippåsen i norr rinner en ganska stor flod som heter Drakflödet.

GERANERNA

Vid Drakbergets fot bor i en stor by det reptilliknande folket geranerna. De är identiska med reptilmän med den skillnaden att de lever på land. Geranerna är ett i grunden fredligt folk men de blir mycket förgrymmade om någon så mycket som sätter sin fot på den store gudens berg (d. v. s. Drakberget) utan Hgurens (överstteprästens) tillåtelse. Geranerna lever i sin by som har 400 invånare. Husen är huvudsakligen byggda av trä. Om rollpersonerna först beger sig till geranbyn kommer de att bli mottagna som på vilken annan plats som helst. Det kan tänkas att rollpersonerna frågar om Drakens käftar men inga sådana frågor besvaras med annat än att berget är förbjuden mark för otrogna. Om rollpersonerna nämner att de ämnar ta sig upp till berget blir hguren helt vansinnig och förbjuder det och visar omedelbart ut rollpersonerna från byn utan någon som helst diskussion. Dessutom förser han rollpersonerna med en eskort på sex man som skall se till att rollpersonerna ger sig av från området. Geranerna har en begravningsplats som ligger mellan byn och Drakens käftar. Dit förs alla som dör i byn och läggs i familjens gravgrotta där alla tidigare släktingar begravts. Alla gravgrottor, totalt finns ett trettiotal, är blockerade med väldiga stenar (SG 50 om man försöker rulla undan dem, geranerna har särskilda så kallade "rullare" för att sköta den uppgiften). Om rollpersonerna inkräktar på det heliga berget, vilket de måste göra för att nå till drakens öga, finns det en viss möjlighet att de blir upptäckta. Geranerna har nämligen alltid två vaktposter utsatta vid bergets fot för att undvika att det vanhelgas. Om rollpersonerna upptäcks bryter en vild jakt ut, och det enda sättet som rollpersonerna lär kunna rädda sig på är troligtvis att ta sin tillflykt till Diathcons kammare.

DRAKENS KÄFTAR/DIATHCONS GRAVKAMMARE

1. Ingången

Överblick: På bergets västsida, där 'drakens käft' borde vara, öppnar sig en 5 x 5 meter stor hålighet in i berget som dock bara är några meter djup. Längs 'grottmynningens' tak och på marken finns stalaktiter respektive stalagmiter som lätt för tanken till en drakes tänder.

SL: Med hjälp av att lyckas med ett slag på Finna dolda ting så kan man på baksidan av en av stalgmiterna finna ett decimeterstort hål. Om man sticker in handen i hålet finner man en mycket liten metallnyckel, som passar precis i ett nyckelhål i grottväggen (detta finner man med hjälp av ytterligare ett lyckat slag på Finna dolda ting). Om man för in nycklen i hålet så glider en 1,5x1 meter stor bit av grottväggen åt sidan.

2. Korridor

Överblick: Innanför öppningen leder en trappa ned och in i berget. Facklan lyser upp korridoren hjälpligt även om man kanske skulle önska bättre belysning. På korridorens väggar finns stora reliefer med en meters mellanrum. Reliefema föreställer helrustningar med visirförsedda hjälmar som står med armarna längs sidorna.

SL: Dold bakom en av hjälmarna i varje par (de som står mittemot varandra) finns ett litet armborst. Armborstet avfyras när golvsektionen framför den reliefen trycks ned av en tyngd större än 60 kilo och visiret i samma sekund fälls upp. Armborstet gör 2T3+2 i skada och träffar i den ungefärliga höjden 150 cm med CL 15. De lösa golvsektionerna kan upptäckas om man känner sig för. Ett lyckat slag för Finna dolda ting avslöjar skarvarna mellan golvsektionerna och ett lyckat slag i Upptäcka fara gör att man känner sig lite illa till mods och anar fara i korridoren. Om man springer genom korridoren hinner inte armborsten avfyras i tid för att träffa, inte heller träffar armborsten om man väljer att gå hukande genom hela korridoren (eller är kortare än 150 cm).

3. Vägvisaren

Överblick: Korridoren slutar i en trevägskorsning och vid väggen rakt fram står en staty i en nisch. Statyn föreställer en man iklädd trasiga kläder som sträcker sina händer mot taket. I nischens kant står det skrivet något med grov, kantig runskrift.

SL: Det som står i kanten är "Vägvisaren skall återgälda din gåva". Texten är skriven på ett uråldrigt språk (Om någon av RPna kan Läsa/Skriva Uråldrigt språk så förstår han texten. I annat fall gör Lufiathar det.) Om man lägger något som väger minst ett kilo i statyns händer börjar dessa att sakta sjunka. Efter fem SR svänger statyn och hela nischen in i väggen och blottar en trappa som leder ned till en dörr.

4. Dörr

Överblick: Korridoren slutar i en kraftig dörr. På ungefär en meters höjd sitter på dörren ett utsirat och mycket skräckinjagande ansikte som verkar föreställa en av Infernos demoner. I sin mun håller demonansiktet en ring av metall.

SL: Dessa båda dörrar är falska och alltså omöjliga att öppna. Metallringen är försedd med BLIXT E1, PERMANENS och NEXUS (se rubriken Magiska föremål i kapitlet Utrustning). BLIXTen utlöses så fort någon tar i metallringen och riktas mot den som tog i ringen. Ett lyckat slag för Känna magi gör RPn medveten om att det är något magiskt med dörren eller någonting i dess närhet och Upptäcka fara ger en stor känsla av obehag.

5. De odödas sal

Överblick: När den stora och tunga dörren glider upp kan ni blicka in i en stor sal vars tak hålls upp av pelare och när ni stiger in i salen kan ni se hur de högar av skelettdelar som ligger på golvet plötsligt får liv och reser sig. Rummet har fyra dörrar, en i varje vägg.

SL: Totalt är det 10 stycken obeväpnade skelett som har rest sig och är på väg mot rollpersonerna. På pelarna finns det hela vägen upp till taket reliefer föreställande dödskallar, skelettben och plågade människor. Dörren i den bortre väggen är falsk och ser likadan ut som dörr 4 (det gör för övrigt de andra dörrarna i det här rummet också). Den fungerar dock på ett något annorlunda sätt. När man tar tag i metallringen utsätts man för en illusion av att ens arm dras in i demonansiktets mun och bits av. Om man lyckas klara ett Svårt INT-slag lyckas man genomskåda illusionen och påverkas därför inte av den. Om man däremot misslyckas med motståndsslaget tror man att ens egen arm är avbiten (man känner smärta med förlorar inga KP) och troligtvis svimmar man av chocken om man misslyckas med ett Svårt FYS-slag.

6. Schaktkorridor

Överblick: Korridoren fortsätter rakt framåt och det är svårt att ana slutet på den.

SL: Korridoren tar i själva verket slut redan efter fem meter och övergår där till ett lodrätt schakt som är tio meter djupt och på vars botten det finns sylvassa järnspikar. Ett fall som inte bromsas med magi innebär omedelbar död. Med färdigheten Känna magi kan man känna magisk närvaro och med Upptäcka fara känner man sig illa till mods. Om man går lugnt och försiktigt ramlar man inte ner i schaktet om man lyckas med ett Normalt SMI-slag. Om man känner sig för med någonting eller lyckas genomskåda illusionen genom att övervinna dess svårighetsgrad (som är 15) med sin egen INT på motståndstabellen.

7. Den fattige och den rike

Överblick: Korridoren leder fram till vad som verkar vara en dörr men som saknar handtag. Mitt på dörren finns två små statyer, den ena föreställer en riddare och den andre en tiggare. Under varje staty finns en liten skål och mittemellan de båda statyerna finns en skål som innehåller guldmynt. Ovanför statyerna står någonting skrivet på ett gammalt språk.

SL: Ovanför statyerna står det på samma uråldriga språk som vid vägvisaren: "Giv till den rike vad den fattige äger och giv till den fattige sjufaldig rikedom". Om man lägger exakt sju guldmynt i skålen under den staty som föreställer tiggaren svänger väggsektionen åt sidan och blottar rum 8, annars händer ingenting. Om rollpersonerna är så giriga att de tar guldmynt från skålen så kommer de så småningom att inse att de blivit kraftigt lurade. Mynten är i själva verket gjorda av bly som belagts med ett ytterst tunt lager bladguld. Det ligger 56 sådana mynt i skålen.

8. Förrum

Överblick: Denna sal är bredare än vad den är lång. Väggarna är täckta av målningar och reliefer föreställande vandrande lik, likdelar och människor som brinner i Infernos eldar. I den vägg som utgör rummets andra långsida finns en dörr med en inskription i stora snirkliga skrivtecken. Längs alla väggar står träkistor.

SL: Inskriptionen är givetvis på samma uråldriga språk och kan utläsas som: "Välkommen du som vill vandra och kanske stanna i dödens boning". Träkistorna är försedda med lås (SG 15) och fällor (spikar som gör 1T2 KP i skada) som utlöses om någon misslyckas med att dyrka upp ett lås. Om man däremot lyckas med färdighetsslagen i Låsdyrkning så finner man att alla kistorna är tomma!

9. Diathcons gravkammare

Överblick: På varje vägg i detta åttakantiga rum hänger ett skelett i bojor. De hänger ihop endast med ytterst sköra rester av senor och muskjeltrådar som intehunnit förmultna helt. Det totala antalet skelett uppgår till sju, eftersom ingången till rummet tar upp en vägg. I rummets mitt står en sarkofag i svart sten. På sarkofagens lock finns ett skelett avbildat.

SL: Så fort någon kommer inom en meter från sarkofagen frigörs skeletten och deras bojor från väggen och de faller till golvet. Därifrån reser de sig sedan och går till anfall mot rollpersonerna med sina kedjor. Kedjorna räknas som kättingvapen (se specialregler i Stridskapitlet) och gör 1T6 i skada. Sarkofagens lock är stängt med en FÖRSEGLA E4 och kan endast öppnas med magi (t. ex. ÖPPNA). I sarkofagens bas finns en dold öppning innanför vilken det leder en trappa nedåt. Trappan leder ned till rum 10. Om man öppnar sarkofagen finner man bara skelett resterna efter Diathcon insvepta i svart klädnad.

10. Skattrum

Överblick: I mitten av det lilla runda rummet står en piedestal på vilken det ligger en svart dödskalle av mänsklig härstammning. I andra änden av rummet, mittemot trappan, står ett skåp. Dessutom finns det ett flertal andra saker i rummet.

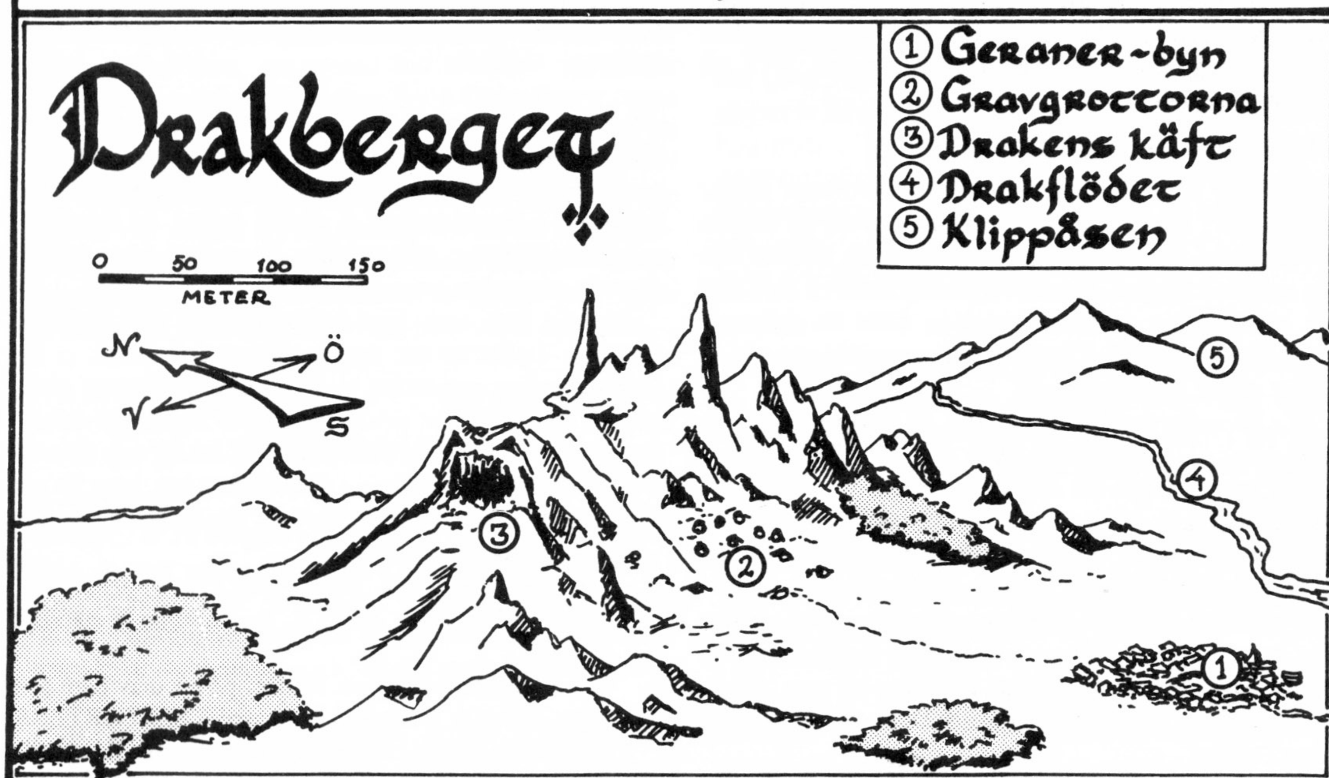
SL: Så fort man kommer ned i det här rummet kommer Lufiathar att öppna skåpet och därur ta en formelsamling och sedan ta dödskallen (vilken en gång satt på den mäktige nekromantikern Zythoggs axlar). Sedan kommer han att TELEPORTERA sig upp till rum 9 och sedan stänga dörren i sarkofagens bas, bara för att lämna rollpersonerna åt deras öde. De magiska föremål man kan finna här är:

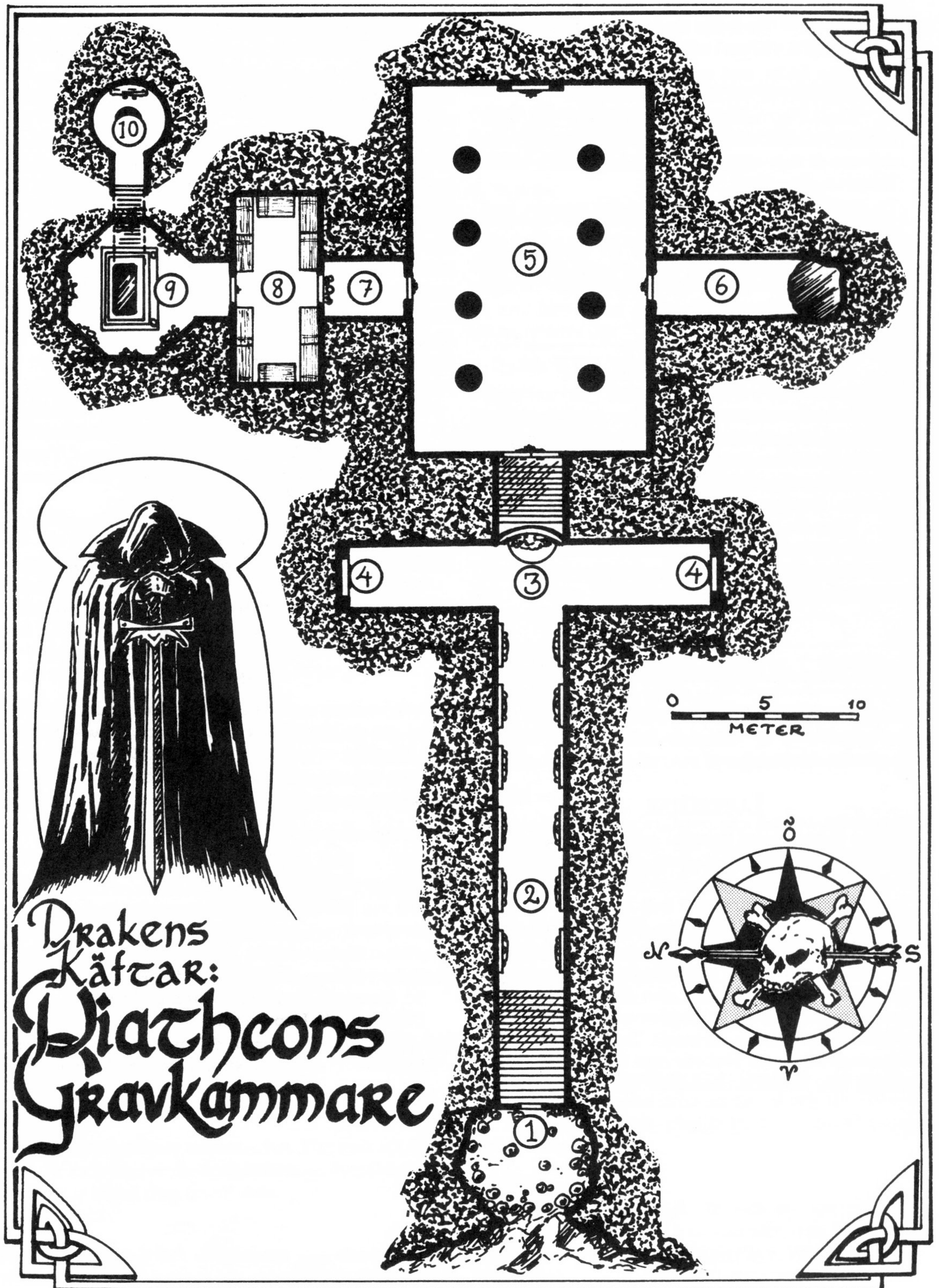
- Ett slagsvärd med FÖRTROLLA VAPEN E1, PERMANENS och NEXUS. Besvärjelsen är ständigt aktiv.
- Fyra identiska handyxor. Skaftet på en utav dem är i själva verket är en magisk stav med TELEPORTERA (tillräckligt många effektgrader för att kunna få bort alla

Orch-Grottorna

0 10 20 30
METER

N
V
Ö
S




Drakens
Käftar:
Hiathcons
Gravkammare
1
2
3
4
4
5
6
7
8
9
10
0 5 10
METER
Ö
N
S
V

RPna från rummet), dock utan NEXUS eller PERMANENS. De övriga tre är icke-magiska.

- Sammanlagt 8.430 sm i trettio sidenpåsar.
- En öppen hjälm som automatiskt skänker bäraren MÖRKERSYN så fort han har den på sig.
- En silverring med OSYNLIGHET E1 och PERMANENS. Den måste sitta på höger lillfinger och aktiveras då man knyter näven och högt uttalar orden 'Försvinn, din odåga'.
- Tre exakt likadana silverringar som den magiska, men utan någon magi. Värde 30 sm.
- En trästav, en hacka, tre dolkar ett kortsvärd, ett sönderrostat armborst och femton armborstlod, alla icke-magiska.

ÄVENTYRETS SLUT

Först måste rollpersonerna ta sig ut ur gravkammaren, vilket inte är helt enkelt om de inte upptäcker magin i handyxan. Om RPna hittar på något annat sätt att ta sig ut, som verkar någorlunda genomförbart, bör du inte hindra dem. Det fanns ju t. ex. en hacka i skattkammaren också... Efter det bör de lämpligen försöka att undvika geranerna och sedan återvända hemåt, och vem har sagt att hemresan blir ofarlig? Nej då, äventyret är inte slut än, det fortsätter så länge du som SL önskar.

SPELLEDARPERSONER

Nedan beskrivs de viktigaste spelledarpersonerna med grundegenskaper, de viktigaste färdigheterna och en kort personbeskrivning.

LUFIATHAR

Lufiathar är en mycket gammal och äregirig magiker. Han har under årens lopp studerat vid många av de allra största och kändaste magikerakademierna. Som person är han egoistisk och skrupelfri och han tvekar inte att offra livet på ett otal oskyldiga för att uppnå egen vinning. Han är ganska kort till växten och har med åren blivit krumryggig och går ständigt stödd på sin magikerstav (den kan kännas igen som en sådan om någon av rollpersonerna är magiker och lyckas med ett färdighetsslag i Kunskap om magi). Trots det verkar han förvånansvärt ung och vital när man ser honom ute på vandring och liknande. Lufiathar vill mycket ogärna avslöja sin sanna natur som ond magiker för rollpersonerna utan han hävdar alltid att han är en lärd man som kommit i kontakt med kartorna av en ren slump. Han saknar hår på hjässan och det andra håret hänger honom en bra bit ned på ryggen och skägget når honom gott och väl till magen.

Hans syfte i äventyret är att ta formelsamlingen och dödskallen och sedan ge sig av därifrån. Han kan med stor fördel dyka upp i kommande äventyr, kanske då på de onda pojkarnas sida.

Grundegenskaper

STY 7	SMI 10	KAR 12
STO 8	INT 17	KP 8
FYS 7	PSY 24	SB 0

Ålder: 165 år

Ras/yrke: Halvalv/magiker

Färdigheter: Läsa/Skriva människospråk B5, Läsa/Skriva Uråldrigt språk B5, Kunskap om odöda 17, Kunskap om demoner 9, Kunskap om magi 19, Mentalism 17, Känna magi 17, Örtkunskap 16, Giftkunskap 17, Trästav 12. (Om *DoD Magi* används: Lufiathar har dessutom Nekromanti 20, S=20–SV+1T10).

Besvärjelser: Samtliga Mentalistbesvärjelser och Allmänna besvärjelser till S[17–SV+1T10].

Utrustning: Magikerstav försedd med bl. a. LADDNING E4. Denna besvärjelse fungerar ungefär som ett batteri för 20 PSY-poäng. Lufiathar har alltså i praktiken 44 PSY-poäng.

GEVAR

Se beskrivningen av Reptilmän i varelsekapitlet. Gevarer tycker om att bära hals- och armband och ankelkedjor med djurklor och djurtänder på. De är även mycket förtjusta i att sjunga och dansa. I övrigt se informationen i äventyret.

Grundegenskaper

STY 12	SMI 12	KAR 6
STO 13	INT 10	KP 13
FYS 13	PSY 12	SB 0

Ålder: varierar

Ras/Yrke: Gevar/varierar

Färdigheter: Hoppa 12, Klättra 13, Smyga 11, Handvapen 10, Sjunga 15 (i människas öron 2), Dansa 14, Finna Dolda Ting 8, Upptäcka fara 5.

Utrustning: Det handvapen de har färdighet på och ett flertal smycken gjorda av klor och tänder från olika bytesdjur.

BYN ZERIM

Någonstans på landsbygden i *Drakar och Demoners* värld ligger byn Zerim. Nedan presenteras de viktigaste faktana om byn. Det är meningen att du skall kunna använda Zerim som utgångspunkt för fler än de två äventyr som finns med i det här häftet.

Byn ligger på den norra sidan om ån Lagon och ett par kilometer åt norr ligger Kanderskogen. Avståndet till Fodaria, som är områdets största stad, är cirka fyra mil. Byn har cirka 200 invånare. Till viss del omges byn av sina åkrar medan andra ligger längre bort från byn. Byrådet är den beslutande kraften och det styrande organet i Zerim. Det består av 9 av byns män som väljs varje år och leds av byäldsten Fatavius. Dessutom har byn en vattenkvarn i vilken man mal mjölet.

I de byggnader som inte beskrivs bor vanliga bönder, herdar, skogshuggare och flodfiskare.

Platser i Zerim

1. Smed

Här bor byns smed Narv tillsammans med sin hustru Eriva och deras tre barn som alla är mellan 2 och 6 år. Narv är en skicklig smed (FV B4) och han kan göra det mesta. Dock är tillverkningen av vapen sparsam utan man tillverkar mest jordbruksredskap. Några vapen har dock gjorts sedan rövarnas raider började. Han har Hars, äldste son i en av byns familjer, som lärjunge.

2. Slaktare

Morb är den i byn som har hand om styckningen av byns boskap. Han är drygt fyrtio år gammal och ensamstående med tidigare karriär som äventyrare i unga dagar men en skada i höger ben satte stopp för hans fortsatte äventyrande så han valde att slå sig till ro i Zerim.

3. Handelsbod

Detta är byns handelsbod och här finns de alldagligaste tingen. Narberth sköter handelsbodens inköp och sköter tillsammans med de andra medlemmarna i byrådet fördelandet av varorna. Det är för vanliga resenärer möjligt att handla här, men då till ett ganska högt pris.

4. Mjölnare

Här bor byns mjölnare Ofter tillsammans med sin fru Rica och deras fem barn. Han har hand om vattenkvarnen (#5).

5. Vattenkvarn

Vattenkvarnen är byns stora stolthet. Här mals allt byns mjöl. Skovelhjulet skulle dock behöva en översikt då det annars inte har så lång livstid kvar.

6. Jägare

Perd är byns jägare och tillsammans med sina två äldsta söner, Perth 17 och Garn 16, och några av byns andra innevånare sköter han byns försörjning av kött. Perd är halvalv vilket, vilket man knappt kan ana på att hans öron är en aning lite spetsiga och att hans ögon vagt påminner om en katts.

7. Bypräst

I ett ganska litet hus i byns utkant bor Alestori, byprästen. Han är en gammal man som försöker ta allt med ro och tillsammans med sin hustru Ulva lyckas han oftast. I sin ungdom studerade han vid en magikerakademi under två år, men blev sedan utslängd då man inte ansåg att han hörde hemma där.

8. Byäldste

I detta hus bor byäldsten Fatavius tillsammans med sin fru. För många år sedan levde han under en tid med alver och därför har han i sin ägo en alvisk långbåge och kläder sydda av alver. De kan kännas igen som sådana av en alv, eller någon som har Kulturkännedom alver.

9. Värdshuset "Galten och Suggan"

Värdshuset drivs av värdshusvärden Grom och hans fru Yfavia. Värdshusvärden har ett flertal barn av vilka den äldste heter Thissul och medverkar i äventyret Fritagningen.

10. Familjen Herntars hus

I detta hus bodde tidigare familjen Herntar. De dödades dock under ett anfall av rövarna.

11. Förråd

I det här huset förvarar man byns jordbruksredskap.

12. Bytorget

Detta är byns torg och tillsammans med värdshuset den vanligaste mötesplatsen. För enkelhetens skull har man låtit gräva en brunn i mitten på torget.

13. Förråd

Detta är förrådet för de spannmål som man inte behöver använda. Här läggs alltid upp en reserv inför stundande år ifall det skulle bli missväxt.

14. Ån Lagon

15. Eremit

En ganska bra bit utanför byn bor eremiten Ferbius. Han lever där i sin ensamhet och kommer då och då in till byn för att införskaffa föda. Han är kunnig i både Ört- och Giftkunskap.

16. Kyrka

Byns kyrka är helt byggd i trä och rymmer ett drygt hundratal människor på bekvämt sätt, men det går att klämma in hela byn utan större problem. Varje högtidsdag hålls mässa.



Scan & PDF: Jonas